

LOAD'N'RUN

RIVISTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO SPECTRUM

10
PROGRAMMI

CON HINTS
E TIPS

DAL FILM INTERCEPT, TWE COURTESY



AIRBORNE

ANDROID PLANET

POWERBALL

MANKER

PLASMA

HELI MISSION

TANK

WILDWEST

TIMEOUT

PENDRAGON

Elettronica 2000

MISTER KIT

ELETRONICA APPLICATA, SCIENZA E TECNICA

**SOUND
LIGHT
MANIA**

L'ESCA A TRANSISTOR

HI-FI CAR BOOSTER

LA CHIAVE DIGITALE

RIVELATORE SSB

MINI BF MIXER

MODEM HACKER NEWS

**OGNI
MESE
IN
EDICOLA!**





N. 61 - GIUGNO 1989

Direttore
Mario Magrone

Redattore Capo
Sira Rocchi

Direzione Tecnica
Nadia Marini

Stampa
Garzanti Editore S.p.A.
Cernusco S/N (MI)

Distribuzione
SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa

Amministrazione, Redazione, Pubblicità: Arcadia s.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Una copia lire 9.000, arretrato lire 10.000. Fotocomposizione: Compostudio Est. Selezione colori e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa, Via Zuretti 25, Milano. Load 'N' Run è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al numero 580 in data 24 dic. 83. Resp. Mario Magrone. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere.

LOAD 'N' RUN

RIVISTA SU CASSETTA DI PROGRAMMI PER COMPUTER

SOMMARIO

■ TIMEOUT

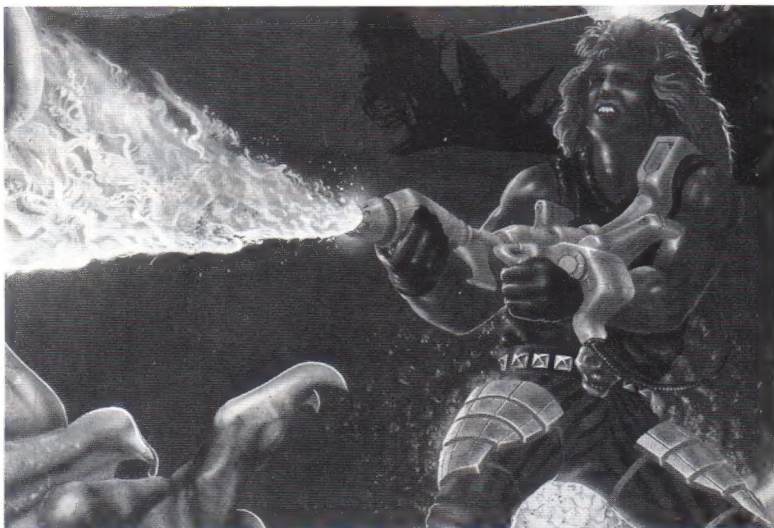
■ AIRBORNE

■ POWERBALL

■ PLASMA

■ WILDWEST

■ HELIMISSION



■ TANK

■ ANDROID PLANET

■ MANKER

■ PENDRAGON

Per caricare i programmi riavvolgete il nastro e date LOAD", per uscire dai giochi togliete l'alimentazione e digitate nuovamente LOAD". Le cassette utilizzate per registrare i programmi sono tutte di ottima qualità: assicuriamo comunque (rivolgetevi direttamente alla redazione *esclusivamente scrivendo*) la sostituzione di eventuali cassette difettose. Lo ZX Spectrum è un computer prodotto dalla Sinclair Research Ltd. (UK). È distribuito in Italia dalla GBC Italiana SpA.



TIME OUT

È iniziato il mitico campionato mondiale di calcio ITALIA 90 e dopo tanta fatica e sofferenza la tua squadra del cuore arriva in finale. Ora tocca a te il difficile compito di giocare la finale e di battere la squadra avversaria che è disposta a tutto pur di vincere. Tu dovrai essere molto abile nello schivare i giocatori avversari, nel palleggiare e nel battere i rigori. Siamo tutti nelle tue mani piccolo grande eroe, solo tu puoi darci la sospirata vittoria. Auguri per la più grande delle partite!

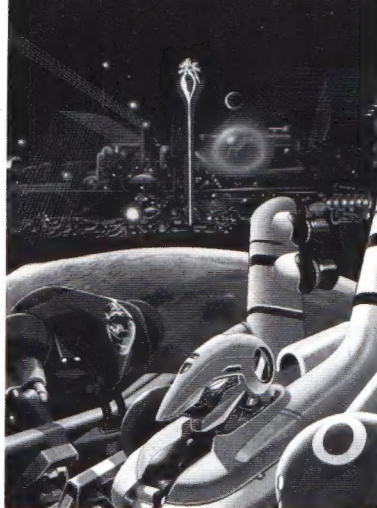
Il gioco dura dieci minuti. Fra il primo e il secondo tempo dovrai cambiare campo. Se schiacterai "fire" potrai palleggiare e più schiacterai maggiore sarà la potenza del tuo tiro, ma se commetterai un fallo verrai punito con un rigore. Il portiere per parare il rigore deve premere "fire". Hai tempo dieci secondi per batterlo muovendo il joystick a destra o a sinistra secondo dove vuoi dirigere la palla.

Usa il joystick kempston, interfaccia, tasti freccia verso l'alto e verso il basso, tasto &, tasto 0 per scegliere le opzioni. Pausa= enter. Giocatore 1= tastiera kempston o interfaccia. Giocatore 2= tastiera interfaccia



POWER BALL

In un mondo parallelo al nostro esiste un altro pianeta dove gli abitanti hanno delle strane forme sferiche.



Il destino vuole che un buco nero con densità interna superiore alle stelle conosciute fino ad ora si sta avvicinando minacciosamente al pianeta, con l'intento di risucchiarlo.

Gli effetti collaterali sono catastrofici: si sfondano dighe, traboccano i fiumi manca energia per illuminare le città.

Al congresso generale dell'astrofisica si discute questo grave incidente e si riesce a trovare una soluzione:

I droidi dovranno prelevare uranio a sufficienza da poter concentrare tutta l'energia in un punto solo, in modo da poter allontanare il buco nero dal pianeta. Non è una cosa semplice: una antica leggenda dice che per ogni sfera di uranio che esiste c'è un guardiano ferocissimo che la difende.

Al comando dei droidi dovrai recuperare questo uranio, cercando di difenderti dai guardiani nemici.

Questo mondo nasconde molte insidie nel terreno perciò fai molta attenzione a dove metti le... sfere.

Seleziona i tasti all'inizio di gioco. Per giocare con il joystick si possono usare le interfacce Kempston o Sinclair.



WILD WEST

Siamo nel vecchio Far West, tu sei il più famoso bandito di questo secolo il mitico Jeff Myner. Questa volta hai deciso di rapinare un treno. Prima dovrai farti strada sul tetto delle carrozze per arrivare alla locomotiva e durante il tragitto ti dovrai scontrare con gli aiutanti dello sceriffo. Questi sono molto agguerriti e decisi a proteggere il treno a tutti i costi. Se riuscirai in questa prima fase dovrai poi ingaggiare una dura lotta a colpi di fucile contro vari cow boys. Se riuscirai anche in questa prova sarai stato molto valoroso ma attento tutto è possibile!...

Ecco le istruzioni che ti servono:

1) ESPERTO:

5 vite, 8 treni. Quando finisci le tue vite devi ricominciare il gioco dall'inizio.

2) NORMALE:

5 vite, 8 treni (con punteggio). Se perdi tutte le vite appare il messaggio "game over". Se il punteggio è più alto del valore più basso, puoi inserire il tuo nome sullo schermo e puoi ricominciare il gioco automaticamente.

3) PRATICA:

32 vite. Puoi fare pratica sui primi due treni, senza punteggio.

4) SELEZIONE DEI LIVELLI DI DIFFICOLTÀ:

Sposta il joystick verso destra per aumentare la difficoltà, verso sinistra se vuoi diminuirla.

5) CONTROLLO GIOCO:

destra= cammina avanti
sinistra= cammina indietro

su= salta

giù= inginocchiati

diagonale in alto verso destra= salta in avanti

diagonale in alto verso sinistra= salta indietro

diagonale in basso verso destra= sdraiati

6) CON FUOCO PREMUTO:

su= calcio

Giù= calcio

destra= pugno

sinistra= pugno
diagonale in alto verso destra= calcio
diagonale in alto verso sinistra= calcio
diagonale in basso verso sinistra= pugno

Per aumentare il tuo punteggio:

- 1) colpisci le persone
- 2) colpisci i coyote
- 3) spara alle persone alle granate a mano ed alle papere
- 4) spara ai bersagli nascosti sul motore
- 5) spara una sola volta alla signora vestita di rosso, se la colpisci due volte perdi una vita



TANK

L'isola di Tank è infestata da terribili e insidiosi carri robot pronti a distruggere chiunque si trovi sul loro cammino. La tua missione è quella di annientarli.

Lo schermo vi mostra il programma per il vostro carro armato che si costruirà in pochi secondi. Quando vedete la scritta rossa "attivato" in cima allo schermo, premere qualsiasi tasto.

Vi accorgete di parecchie cose sullo schermo. A sinistra c'è l'analizzatore di mine che vi mostra ogni mina nella vostra traiettoria. Vicino ci sono quattro finestre che indicano il numero dei mortai a vostra disposizione (iniziate senza nulla poi casualmente po-

trete trovare altri desiderabili elementi ovunque sull'isola), la vostra armatura, la situazione del carburante e il numero delle mine a vostra disposizione.

Le sei finestre sulla destra mostrano i danni riportati.

Il colore verde significa che va tutto bene, il magenta significa che la situazione si sta mettendo male, il rosso significa ancora un colpo e perdetevi quell'elemento e il nero significa morte.

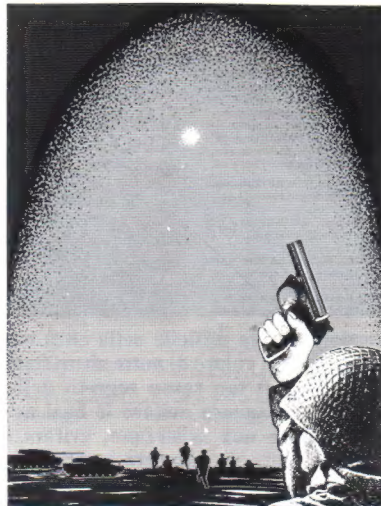
Per riparare il carro armato e prendere munizioni extra devi solo lasciarti cadere nella più vicina officina.

I mortai si caricano premendo M e poi si spara usando il bottone del fuoco. I Betacrome riempiono i crateri e riparano i danni al paesaggio. Premere P e poi sparare. Le mine si depositano premendo L.



MANKER

La confederazione aereo-spaziale della cometa di Trantor ha dichiarato guerra al planettoide Sirce



minacciandolo di una distruzione totale.

I maggiori esponenti del planettoide si sono riuniti per trovare una linea comune contro la popolazione di Trantor.

La cometa di Trantor è protetta da uno scudo neutronico ad alta densità termica, perciò è impossibile guidare un attacco da Sirce.

Ci vorrà una serie di spie che, internamente al pianeta, saboteranno lo scudo che protegge la cometa.

Sono stati ingaggiati per questa missione gli elementi migliori del pianeta, uomini capaci di tutto.

Tu al comando di questa squadra riuscirai a penetrare lo scudo.

Durante il cammino per il quartier generale nemico dovrai sfamarti e rifornirti di armi e contemporaneamente stare attento alle incursioni delle squadre nemiche.



AIR BORNE

Il comando d'armata del Marokland ha attaccato su tutti i fronti. I beduini sono in rotta. Tu, al comando di un veloce cacciabombardiere, dovrai





rendere la vita difficile nella città nemica: dovrai volare di notte sfruttando il radar e il tuo senso segreto della guerra. Bisognerà evitare le basi nemiche dove non scherzano, evitare i colpi, evitare di rimanere pericolosamente senza carburante. Con le bombe non hai problemi: sgancia a volontà! Controlli:

I tasti possono essere ridefiniti dall'utente all'inizio di gioco.

Si possono usare i joystick con le interfacce agf, kempston Sinclair.



PLASMA

Siamo nel lontano 2045: il nostro universo è completamente devastato.

I potenti Vengadon cercano di conquistare l'ultima galassia ancora libera. Se ci riusciranno sarà la fine di tutto. Solo una persona può salvarci, il giovane valoroso Duck, figlio del grande Morlock valoroso martire per la libertà. Duck con la sua astronave deve cercare di proteggere le altre astronavi che portano i rifornimenti al nostro pianeta attaccato dal malefico Morten.

Tu sei Duck e hai il difficile compito di difendere il nostro pianeta...

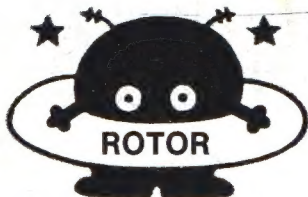
Sii prode e non ti fermare davanti a nulla. La vittoria in ultimo sarà TUA!

Per andare a destra = schiacciare il tasto E o muovere il joystick a destra. A sinistra = schiacciare il tasto Q o muovere il joystick.

Per sparare il plasma = premere return o fire,

per lanciare la super bomba premere il tasto 2,

per scegliere il numero dei giocatori = premere il tasto 1 o il tasto 2.



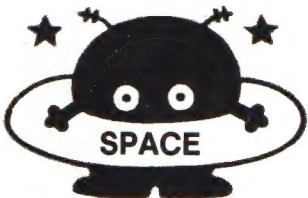
HELI MISSION

Sei alla guida dell'elicottero Aquila solitaria. La tua missione è quella di andare in Africa dove è in atto una guerra e salvare i superstiti. Devi stare molto attento ai nemici che ovviamente non vogliono che tu riesca a farlo. Infatti dovrai evitare i carri armati e le basi missilistiche armate di missili stinger.

Il tuo elicottero ha una tecnologia avanzata e complessa ma guidarlo è molto facile. Le tue armi segrete sono i missili torkak capace di distruggere i carri armati che devono essere colpiti sulla torretta.

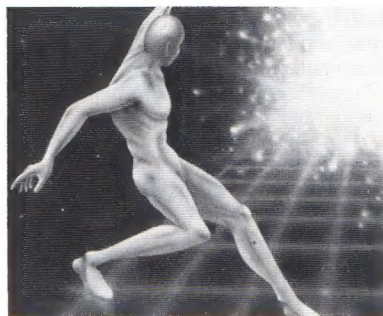
Dovrai atterrare quando il tuo motore si sarà surriscaldato e fermarti finché non si raffredda se no rischi di esplodere.

L'elicottero può trasportare solo tre superstiti alla volta perciò dovrai fare molti viaggi prima di concludere trionfalmente la tua missione.



ANDROID PLANET

Nessuno sapeva perché i Droidi fossero su quel pianeta: esseri di intelligenza limitata, erano destinati ai lavori più ingrati e pesanti. Le condizioni di vita erano orribili. Tra questi il più vecchio era un certo Aristotelis che quasi in punto di morte affida al giovane Wor un messaggio di speran-



za: tutti i robot sono uguali! È ingiusto che solo i Droidi vivano praticamente da schiavi. È dunque necessario trovare il modo di ribellarsi. Wor dovrà aggirarsi per le oscure caverne sino a raggiungere la luce del Test Finale. Disseminati negli oscuri meandri, tanti oggetti da raccogliere per alimentarsi, per aumentare la propria energia in vista del fatidico test finale con tre programmi da risolvere. Con il joystick o con la tastiera tu, Wor, in un'avventura molto bella!



PEN DRAGON

Siamo in Albione, oggi isole Britanniche, nel VI secolo. Tu sei Pendragon un capo britannico. Devi fermare gli invasori ed unificare i piccoli regni. Dovrai trovare i tesori sacri ma solo il tuo amico e consigliere Maggo Duncan sa dove si trovano. Tu sai che la tua perfida sorellastra Crudelia ha fatto rapire Ninfa l'assistente di Duncan, dovrai trovarla e liberarla.

Allora decidi di andare alla roccaforte di Crudelia e per farlo dovrai usare la ruota mistica di Cromwell, poi lottare nella disperata ricerca di Ninfa usando le ultime energie che ti rimangono ma attenzione dovrai ritrovare le Rune rubate da Crudelia. Solo così potrai fare ritorno sulla ruota di Cromwell e tornare a Calvertown.

Selezionare l'icona desiderata per tastiera, joystick Kempston, cursore e interfaccia II. I tasti sono: sinistra-Q, destra-A, su-O, giù-P, fuoco-BARRA, modalità Rune-R, abbandona-G e H.

HINTS & TIPS

Consigli, strategie, trucchi e mappe per superare tutti gli ostacoli dei tuoi giochi preferiti. A cura della Redazione.



UNIVERSAL HERO (Stop ai mostri)

1 REM UNIVERSAL HERO POKES BY
2 REM D GALE K GALE D MARTIN
3 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
4 LET CH=1: LET TOT=0: FOR
c=32768 TO 32809:
5 IF TOT <> 65801 THEN PRINT
FLASH 1; "ERROR IN DATA": BEEP
1,0: STOP
6 PRINT AT 10,6: "PLAY UNIVERSAL
HERO"; AT 11,8; "TAPE FROM
START"
7 POKE 32800,246: POKE 32801,151:
REM infinite lives
8 POKE 32805,8: POKE 32806,141: REM
STOP MONSTERS
9 RANDOMIZE USR 32768
10 DATA 55, 62, 255, 0, 91, 17, 128, 0,
205, 86, 5, 48, 241, 33, 29, 128, 17, 95, 91,
1
11 DATA 13, 0, 237, 176, 195, 0, 91, 62, 0,
50, 0, 0, 62, 201, 50, 0, 0, 195, 1, 131

SCOOBY DOO (Vite infinite)

10 REM Scooby Doo
20 LOAD "" CODE
30 POKE 64027,86: POKE
64028,5
40 RANDOMIZE USR 64e3

AVENGER (per energia infinita, immortalità)

20 LOAD "" CODE: POKE 33029, 127:
POKE 33030, 130
30 FOR f=33407 to 33414: READ a: PO-
KE f, a: NEXT f
40 RANDOMIZE USR 32768
50 DATA
62, 201, 50, 222, 202, 195, 104, 66

TRAIL BLAZER (per tempo e soldi infiniti)

20 LOAD "" CODE: POKE 60027, 50:
POKE 60028, 235
30 FOR f=60210 to 60221: READ a: PO-
KE f, a: NEXT f
40 RANDOMIZE USR 6e4
50 DATA
62, 201, 50, 137, 143, 175, 50, 171, 138,
195, 8, 132

COMMANDO (vite infinite)

5 REM COMMANDO CODE
6 CLEAR 40000
10 LOAD "" CODE
20 POKE 65267, 203
30 POKE 65379, 68
40 POKE 65380, 15
50 POKE 65382, 108
60 POKE 65383, 165
80 FOR N=65482 TO 65497
81 READ A: POKE N, A: NEXT N
82 RANDOMIZE USR 65263
100 DATA 175, 050, 122, 104, 050
110 DATA 004, 108, 050, 005, 108
130 DATA 050, 006, 108, 195, 030
140 DATA 100

FROST BYTE

30 LET TOT=0
40 FOR f=50000 TO 50080
50 READ a:LET TOT=TOT+a
60 POKE f,a: NEXT f
70 IF TOT<>9111 THEN PRINT
"ERROR IN DATA": BEEP 1,1: STOP
80 PRINT #; AT 1,7; "START FROSTY
TAPE"
90 RANDOMIZE USR 50000
1000 DATA 205, 86, 5, 221, 33
1010 DATA 202, 92, 17, 255, 255
1011 DATA 62, 255, 55, 205, 86
1012 DATA 5, 243, 49, 0, 128
1013 DATA 33, 197, 93, 17, 70
1014 DATA 254, 1, 230, 0, 237
1015 DATA 176, 175, 50, 9, 255
1016 DATA 50, 151, 254, 50, 227
1017 DATA 254, 33, 8, 191, 34
1018 DATA 75, 254, 33, 144, 195
1019 DATA 17, 33, 255, 1, 53
1020 DATA 0, 237, 176, 49, 0
1021 DATA 0, 195, 70, 254, 0
1022 DATA 62, 176, 50, 13, 132
1023 DATA 50, 14, 132, 62, 37
1024 DATA 50, 208, 142, 195, 148
1025 DATA 91

PINBALL WIZARD

5 CLEAR 60000
10 LOAD "" CODE 33000, 16128
20 FOR p=50000 TO 50011
25 READ q: POKE p,q
30 NEXT p
35 DATA 1, 0, 63, 17, 0, 64, 33, 232, 128,
237, 176, 201
40

LUNAR JETMAN

20 POKE 23693,71: CLEAR 32767
30 INK 0: FOR a — 1 TO 4: PRINT AT
6,0: LOAD"" CODE: NEXT a
40 POKE 23439, 201
50 RANDOMIZE USR 23424
60 LOAD"" CODE
70 POKE 43150, 10: PRINT USR 32768

ALIEN 8 (vite infinite)

10 LET tot=0: FOR n=50000 TO 50089:
READ a: LET tot=tot+a: POKE n,a:
NEXT n
20 IF tot<>10530 THEN PRINT "ER-
ROR IN DATA": STOP
25 STOP
30 PRINT AT 10, 10; "INSERT TAPE":
RANDOMIZE USR 50000
100 DATA 62, 255, 55, 17, 141, 5, 221, 33,
203, 92, 20, 8, 21, 243, 62, 15, 211, 254,
205, 98, 5, 48, 233, 33, 86, 176, 34, 233, 96,
33, 157, 195, 17, 28, 238, 1, 200, 0, 237,
176, 243, 237, 94, 33, 41, 236, 229, 33, 137,
97, 229, 51, 51, 17, 41, 236, 1, 242, 1, 33,
253, 94, 253, 33, 239, 96, 221, 33, 184, 98,
62, 200, 237, 79, 195, 137, 97, 62, 0, 50, 24,
202, 62, 201, 50, 172, 173
110 DATA 195, 0, 99

TURBO ESPRIT (una benzina proprio super)

10 PAPER 0: INK 0: BRIGHT 1: BOR-
DER 0: CLEAR 26624
20 LOAD "" CODE 16384
30 PRINT AT 6,0: LOAD "" CODE
40 FOR g=0 TO 7
50 POKE 60514+g,0
60 POKE 60573+g,0
70 POKE 62434+g,0
80 NEXT g
90 RANDOMIZE USR 64785



RIVISTA DI PROGRAMMI PER SPECTRUM

LOADN'RUN

61



by Electronics 3000

N. 61 - GIUGNO 1989 - L. 9.000
Spese di spedizione in abb. post. 40/07/89

Per caricare dare Load " " "

SOMMARIO

LATO A:

- TIMEOUT
- POWERBALL
- WILDWEST
- TANK
- MANKER

LATO B:

- AIRBORNE
- PLASMA
- HELIMISSION
- ANDROID PLANET
- PENDRAGON

QUESTA CASSETTA È DI

NOME _____

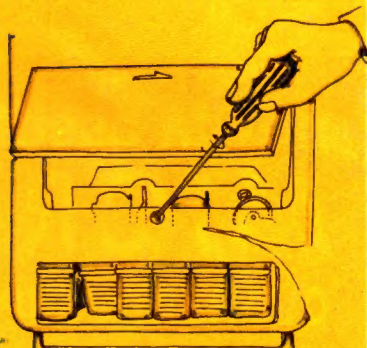
COGNOME _____

VIA _____ N. _____

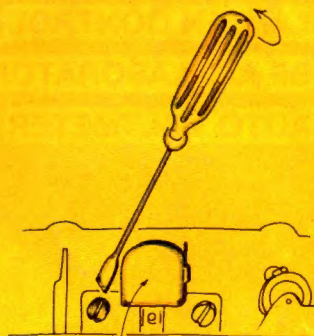
CITTA _____

LOADN'RUN

LE NOSTRE CASSETTE SONO PERFETTE



Se la cassetta non funzionasse al primo colpo, prova a regolare (vedi disegno!) la vite della testina di lettura del registratore fino ad ottenere un segnale perfetto nell'altoparlante!



TESTINA DI
LETTURA

- 1) **VOLUME.** Il volume del registratore deve essere sufficientemente alto, in modo da sentire chiaramente dal buzzer del computer il programma in fase di caricamento.
- 2) **TONO.** Se il registratore ha una sola manopola per la regolazione del tono, essa va spostata tutta verso gli alti (high). Se invece è possibile una equalizzazione, bisogna preferire le frequenze medio-alte.
- 3) **CANALI.** La cassetta è registrata in mono, cioè su entrambi i canali. In caso di difficoltà è opportuno provare a caricare un solo canale.
- 4) **AZIMUT.** Per la regolazione dell'azimut, occorre inserire una cassetta nel registratore, premere PLAY e regolare la vite della testina centrale fino ad ottenere dall'altoparlante il massimo segnale.